

BEVERLY HILLS COP - CBM64

LOADING: DISK: Load"*,8,1

CASSETTE: Press SHIFT and RUN/STOP keys

JOYSTICK ONLY

On the main Option Screen you may select a game to practice or play all games in order.

Press Fire to advance.

GAME 1:

Whilst on night patrol in Beverly Hills Axel receives a call from H.Q. to keep a look out for a pink Cadillac driven by Crackshot Joe, a key member of the city's underworld gang the "The Hills Heist Mob". The word on the street is that the gang are about to commit a major crime. Axel's boss has only one thing to say ! Get out there and stop the crime before it becomes yet another statistic to his ever increasing crime figures.

CONTROLS:

Top Right	-	Number of lives
Top Left	-	Clock
Bottom Panel	-	Left to Right

Proximity Meter - Direction Indicator - Gear Shift - Speedometer - Damage Meter - Steering Wheel

Push Joystick Up to Speed up and Move Forward

Pull Joystick Down to Slow and reverse

When the car is moving - To turn into a street move joystick left or right and press the fire button.

The Proximity Meter tells you how far away the gangland car is, with the Direction Indicator showing the direction it is, in relation to Axel's car.

On sighting the pink Cadillac centre joystick and press fire to shoot and kill Crackshot Joe. The maximum time you have to find the car is 4 mins. 19 seconds approx.

HINTS: Start off slowly, gaining confidence with your "Real Life" driving technique.

GAME 2

During Axel's high speed chase through the deserted night time streets, he learns that the gangs target is "The Great American Arms Co.". On reaching the warehouse he finds members of the gang already there loading crates of arms onto waiting vans. Axel must get to the despatch bay and stop any further shipments of arms leaving for gangland.

Joystick Up - High Blocking move
Joystick Down - Low Blocking Move
Joystick Right & Left - Walk Right and Left
With Fire Button pressed:
Up - High Punch
Down - Low Punch
Left - Kick
Right - Jump

After a life is lost Axel has a 2 second invincibility.

GAME 3

Once the warehouse has been secured and reinforcements have arrived, Axel speeds off in hot pursuit of three vans loaded with arms. The guns must be stopped from reaching "Mr. Big" Bruno Bardolino's at his mansion otherwise further bloodshed will hit the streets.

The gang seeing Axel in hot pursuit starts off-loading crates in his path, so some nifty driving is needed to avoid these and other road users before getting close enough to stop them by the only way he knows how - blast them off the road, by shooting and exploding the crates inside the van with his faithful Colt 45 automatic. He must just tail the third van to the mansion and not shoot at it otherwise he may never find the mansion.

CONTROLS

Joystick Up - Forward
Joystick Down - Slow Down
Left & Right - Left & Right

To stop the first two vans get close then repeatedly shoot at the explosive crates inside the van. The third van must be followed, not shot at.

Bottom Panel: Steering Wheel - Damage Meter, Distance Meter, Speedometer.

Damage Meter - Shows damage to Axel's car due to hitting barriers or going on the grass.

GAME 4

With the information Axel now has, he proceeds to try and arrest Mr. Big at his luxury mansion in Beverly Hills.

The Mansion is well fortified by Mr. Big's men who patrol through the large terraced garden, Axel must carefully pick his way through the guards to gain access to the front door

CONTROL:

Joystick Up - Walk Forward
Joystick Down - Walk Backwards
Left & Right - Walk Left & Right

With Fire Button pressed Axel can shoot in any of eight joystick directions.

Number of Lives, Number of Guards to Hit, Score.

Not all Guards need to be eliminated to succeed to storm the mansion.

After Axel loses a life he has a 2 second invincibility.

GAME 5

Axel now inside the mansion must search the rooms for the three hostages held captive by the boss, before arresting Mr. Big himself.

The armed guards are in various rooms throughout the building, so Axel must be ready for action at all times.

One of the hostages tells Axel that Bruno Bardolino's has a bomb in the building which he intends to use if he is found by the police. Axel must take this threat seriously but not be intimidated enough to get out and save his own skin.

On reaching Mr. Big's den Axel must eliminate this gangland menace and if a bomb is activated get out to safety in the quickest possible time.

Once Axel is inside he will be viewed with his back to the front door. This door will not be opened again until Mr. Big has been eliminated.

Normal Joystick movement.

When he enters a room with armed guards present the cursor will change to white. Press Fire Button to fire. All guards must be eliminated before Axel can leave a room.

Three hostages can be found.

POINTS AWARDED:

1 Hostage 1,000

2 Hostages 3,000

3 Hostages 6,000

For a maximum score find the three lady hostages and Mr. Big in the quickest possible time, then get out of the mansion against a ticking down bomb counter.

BEVERLY HILLS COP - CBM64

Beverly Hills Cop ist ein spannendes Arkadenabenteuer, bei dem man den Helden, Detektiv Axel Foley durch die fetzige Schickeria-Atmosphäre von Beverly Hills begleitet.

LADEN: DISKETTE: Load "",8,1

KASSETTE: SHIFT festhalten und RUN/STOP drücken

NUR MIT JOYSTICK

Im Options-Screen müssen Sie entscheiden, ob Sie erst ein Spiel im Übungsmodus (Practice) spielen oder gleich ernsthaft an die Sache ran wollen.

Zum Weitermachen Feuer drücken.

SPIEL 1

Auf seiner Nachtpatrouille in Beverly Hills wird Axel durch einen Funkruf von der Zentrale aufgeschreckt: er soll nach dem rosaroten Cadillac von Crackshot Joe Ausschau halten, einer der Schlüsselfiguren der Unterweltbande "The Hills Heist Mob". Man hat Wind davon gekriegt, daß die Bande einen großen Coup ausgeheckt hat. Axels Boss hat dazu nur eins zu sagen: den Verbrechern muß ins Handwerk gelegt werden, bevor die Sache läuft. Ungelöste Verbrechen hat er schon genug in seiner Statistik!

STEUERUNG/ANZEIGEN

Oben rechts: Anzahl Leben

Oben links: Uhr

Tafel unten: Von links nach rechts

Entfernungsmesser — Richtungsanzeige — Schaltung — Tacho — Schadensanzeige — Steuerrad

Joystick hoch: Beschleunigen, vorwärts fahren

Joystick runter: Verlangsamen, Rückwärtsgang

Wenn der Wagen in Bewegung ist: Zum Einbiegen in eine Straße: Joystick nach rechts oder nach links und Feuerknopf

drücken.

Mit Hilfe des Entfernungsmessers und der Richtungsanzeige können Sie sich ein gutes Bild von der Position des Wagens der Gangster machen.

Wenn Sie den rosa Cadillac zu sehen bekommen, zentrieren Sie den Joystick-Hebel und drücken Feuer, um Crackshot Joe abzuknallen. Sie haben maximal 4 Minuten und 19 Sekunden Zeit, um sein Auto aufzuspüren.

TIPS: Treten Sie am Anfang nicht allzu wild aufs Gaspedal, machen Sie sich erst mit dem Fahrverhalten vertraut.

SPIEL 2

Im Verlauf der wilden Verfolgungsjagd durch die leeren nächtlichen Straßen erfährt Axel, daß das Ziel der "GANGS" die "Great American Arms Co." ist. Bei seiner Ankunft dort sind die Bandenmitglieder schon eifrig dabei, Kisten voller Waffen auf wartende Laster zu laden.

Axel darf nicht zulassen, daß diese Waffen an die Gangster ausgeliefert werden.

Joystick hoch: Abwehrende Bewegung nach oben

Joystick runter: Abwehrende Bewegung nach unten

Joystick rechts & links: nach rechts und links gehen

Mit gedrücktem Feuerknopf:

Hoch Schlag nach oben

Runter Schlag nach unten

Links Fußtritt

Rechts Sprung

Nach Verlust eines Lebens ist Axel 2 Sekunden lang unversehrbar.

SPIEL 3

Sobald das Problem im Lagerhaus gelöst ist und Verstärkungstruppen eingetroffen sind, heftet sich Axel an die

Fersen der drei Lastwagen, die mit Waffen vollgeladen sind. Um ein Blutbad zu verhindern, dürfen die Gewehre auf keinen Fall in die Hände von "Mr. Big", Bruno Bardolini, gelangen, der in seiner Villa darauf wartet. Als die Gangster merken, daß Axel die Verfolgung aufgenommen hat, beginnen sie, ihm mit Kisten den Weg zu versperren. In einer wilden Slalomfahrt, die all sein fahrerisches Können herausfordert, muß Axel versuchen, diese Kisten und die übrigen Verkehrsteilnehmer nicht über den Haufen zu fahren, ehe es ihm gelingt, nahe genug an die Gangster aufzuschließen, um sie mit seiner treuen Colt 45 Automatic in die Luft zu jagen. Aber aufgepaßt: den dritten Lastwagen muß er verschonen, denn er allein kann ihm den Weg zur Villa des Obergangsters weisen.

STEUERUNG

Joystick hoch Vorwärts

Joystick runter Bremsen

Links & rechts Links & rechts

Um die ersten beiden Lastwagen zum Stillstand zu bringen, muß man möglichst nahe ranfahren und dann auf die explosive Ladung im Innern schießen. Der dritte Lastwagen darf nicht auf der Strecke bleiben, sondern muß verfolgt werden.

Untere Tafel: Steuerrad — Schadensanzeige, Entfernungsmesser, Tacho.

Schadensanzeige: Zeigt die Beschädigungen an Axels Wagen als Folge von Kollisionen mit Straßensperren oder beim Abkommen von der Fahrbahn.

SPIEL 4

Gewappnet mit den gesammelten Insider-Informationen macht sich Axel auf, Mr. Big in seiner Luxusvilla in Beverly Hills zu verhaften.

Erwartungsgemäß ist die Villa gut bewacht von Mr. Bigs Bandenmitgliedern, die überall in dem großen Garten bis an die Zähne bewaffnet Wache stehen. Axel muß seine ganze

Schlauheit aufwenden, um an diesen Typen vorbeizukommen und sich zur Haustür voranzupirschen.

STEUERUNG

Joystick hoch Vorwärts gehen

Joystick runter Rückwärts gehen

Links & rechts Nach links/rechts gehen

Mit gedrücktem Feuerknopf kann Axel beliebig in alle acht Joystick-Richtung ballern.

Anzahl Leben, Anzahl der Wachposten, die umgebracht werden müssen, Punktestand.

Es ist nicht notwendig, alle Wachen umzubringen, um die Villa zu stürmen.

Nach Verlust eines Lebens ist Axel 2 Sekunden lang nicht verletzlich.

SPIEL 5

Mittlerweile hat sich Axel Eingang in die Villa verschafft und sucht im Innern nach den drei Geiseln, die dort gefangengehalten werden, bevor er Mr Big in eigener Person die Handschellen anlegt. Im ganzen Gebäude wimmelt es von bewaffneten Wächtern; Axel muß also den Finger ständig auf dem Drücker halten.

Einer der Geiseln erzählt Axel, daß Bruno Bardolino irgendwo im Haus eine Bombe versteckt hat, die er im Notfall aktivieren kann, wenn ihm die Polizei zu nahe rückt. Axel kann nicht umhin, diese Gefahr ernst zu nehmen, darf sich aber nicht einschüchtern lassen, nur um seine eigene Haut zu retten.

Sobald er Mr Bigs Versteck findet, muß Axel die Bedrohung aus der Welt schaffen und, falls die Bombe doch losgeht, möglichst schnell das Weite suchen.

Nach dem Betreten der Villa sieht man Axel mit seinem Rücken zur Haustür. Diese Tür wird sich nicht öffnen, bevor Mr Big außer Gefecht gesetzt ist.

Normale Joystick-Bedienung.

Beim Betreten eines Raumes, in dem sich bewaffnete Wächter befinden, wird der Cursor weiß. Zum Feuern den Feuerknopf drücken. Axel kann ein Zimmer erst verlassen, wenn er alle Wächter ins Jenseits befördert hat.

Es müssen insgesamt 3 Geiseln gefunden werden.

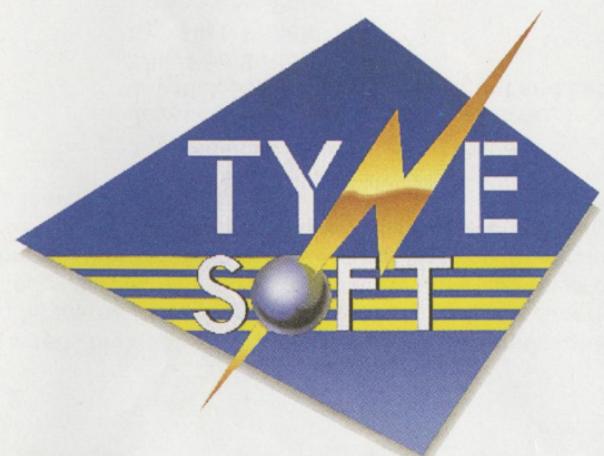
PUNKTE:	1 Geisel	1000
	2 Geiseln	3000
	3 Geiseln	6000

Zum Erreichen einer maximalen Punktzahl muß Axel die drei weiblichen Geiseln und Mr. Big in möglichst kurzer Zeit finden und sich dann schleunigst aus dem Staub machen, bevor die Bombe losgeht!

BEVERLEY HILLS COP

® & © 1990 PARAMOUNT PICTURES` ALL RIGHTS
RESERVED
GAME CONCEPT BY SUBWAY SOFTWARE

LICENSED IN CONJUNCTION WITH INTERNATIONAL
COMPUTER GROUP
COMPUTER ARTISTS` M.OWENS K.PRESTON
COMPUTER PROGRAMMERS, I DAVIDSON M HEDLEY
MUSIC D WHITTAKER



BEVERLY HILLS

COP

© 1990 PARAMOUNT PICTURES.
ALL RIGHTS RESERVED.

